

## 主 論 文 要 旨

報 告 番 号	① 乙 第	号	氏 名	飯 塚 あ い
<b>主 論 文 題 名</b>  Does social interaction influence the effect of cognitive intervention program? A randomized controlled trial using Go Game (社会的交流は認知介入プログラムの効果に影響するか？囲碁を用いた無作為化比較試験)				
<b>( 内 容 の 要 旨 )</b>  本研究の目的は、囲碁を活用した認知機能低下抑制プログラムを開発し、社会的な交流がプログラムの介入効果に及ぼす影響を、無作為化比較試験により明らかにすることである。  65歳以上の囲碁未経験の地域在住高齢者を募集し、応募のあった91名をFace-to-face群 (FG)、Non face-to-face群 (NFG)、対照群 (CG) の3群に無作為に振り分けた。FGの対象者は、グループで行われる囲碁入門教室を週に1回1時間、計12回受講した。NFGの対象者は、貸与されたタブレットを用い、FGと同内容の囲碁学習を個人で行った。CGの対象者は、月に1回開講される囲碁に関する内容を含まない一般的な健康講座を、計3回受講した。囲碁の学習内容は、基本的なルール等に関する講義、練習問題、対戦とした。主要評価項目をワーキングメモリとし、認知機能検査や囲碁の習得度に関する調査を、介入直前 (2017年6月) と終了直後 (同年10月) に実施した。  最終的にプログラムを完遂したFG (25名)、NFG (25名)、CG (22名) (年齢 $76.8 \pm 4.5$ 歳 (平均 $\pm$ 標準偏差)、Mini Mental State Examination-Japanese (MMSE-J) $28.3 \pm 1.5$ 点) を分析対象とした。群と調査時期を要因とし、年齢、教育年数、Japanese version Montreal Cognitive Assessment Scale (MoCA-J) の得点を共変量とした共分散分析を実施した結果、Wechsler Memory Scale (WMS-R) の視覚性記憶範囲の合計得点 (VMST) ( $p < .05$ ) と逆順序課題 (VMSB) ( $p < .05$ ) において、交互作用が有意であった。下位検定の結果、VMSTの得点が、FG、NFGともに介入前後で有意に向上し (両群ともに $p < .05$ )、FGはCGに比し有意に事後の得点が高かった ( $p < .05$ )。  なお、CGと比べた際の効果量Cohen's $d$ を算出した結果、FGでは効果量大 (Cohens' $d=0.89$ )、NFGでは効果量中 (Cohens' $d=0.67$ ) と、FGでより大きな介入効果が認められた。  また、FGでは介入前後のVMSB得点が有意に向上した ( $p < .05$ )。FGとNFGの両群ともに、事後の囲碁の習熟度がCGに比し有意に高かった (両群ともに $p < .05$ )。  本研究の結果より、囲碁は地域在住高齢者の視覚性ワーキングメモリを向上する可能性が示され、その効果は対人接触の有無に関わらず認められた。しかしながら、FGでより大きな介入効果が認められたことから、社会的な交流を伴う方が、個人で学習するよりも認知機能の向上に効果的である可能性が考えられた。				